

Diex Aie

Tabella degli incendi

Dado L'incendio si estende:	Frecce contro : Casa, Gran Sala, Torrione	Porta, Palizzata, Ponte	Spegner l'incendio
1			D
2			D
3			D
4			DA
5			DA
6			
7	F		
8	F	F	
9	F	F	
10	F	F	F

Aggiungere +2 al risultato del tiro di 1D10 e +1 per ogni arciere in più quando questa tabella viene utilizzata durante un giorno di assedio (cfr § 11.3.2).

Legenda :

- F - Il fuoco prende o si estende
- D - Il fuoco nell'esagono viene spento
- DA - Il fuoco causato dalla freccia incendiaria nell'esagono viene spento

Tabella di guarigione Feriti

Dado	Il personaggio guarisce in :
1	1 giorno
2	2 giorni
3	3 giorni
4	4 giorni
5	5 giorni
6	10 giorni
7	15 giorni
8	20 giorni
9	Parecchi mesi
10	Il personaggio muore

Equipaggiamento

Tabella di resa

Il giocatore Assediante tiro 1D10 e aggiunge i punti dei modificatori che si applicano all'assedio in corso :

- +1 Se gli assediati sono almeno 2 volte più numerosi degli assediati.
 - 0 +2 Se gli assediati sono almeno 3 volte più numerosi degli assediati.
 - +1 Se gli assediati sono riusciti a fare una breccia nella palizzata della corte bassa o nel muro dell'edificio.
 - 0 +2 Se gli assediati si sono resi padroni della palizzata della corte bassa.
 - 0 +3 Se gli assediati tengono la palizzata della corte bassa e sono riusciti a fare una breccia nella palizzata della motta.
- > Se il numero modificato raggiunge il 12, il castello o l'edificio si arrendono.
 - > Con meno di 12, l'assedio continua.
 - > Resa automatica: una guarnigione si arrende automaticamente se non ha più niente da mangiare o se tutti i personaggi abilitati al comando sono morti.

Sorte dei difensori

Nel gioco campagna, la tabella qui sotto determina la sorte di una guarnigione che si arrende :

Dado	Risultato
1	Tutti i difensori sono massacrati
2	Tutti i difensori sono massacrati
3	La metà dei difensori è massacrata, l'altra è prigioniera
4	La metà dei difensori è massacrata, l'altra è prigioniera
5	I difensori sono fatti prigionieri
6	I difensori sono fatti prigionieri
7	I difensori sono fatti prigionieri
8	I difensori sono liberi di partire
9	I difensori sono liberi di partire
10	I difensori sono liberi di partire

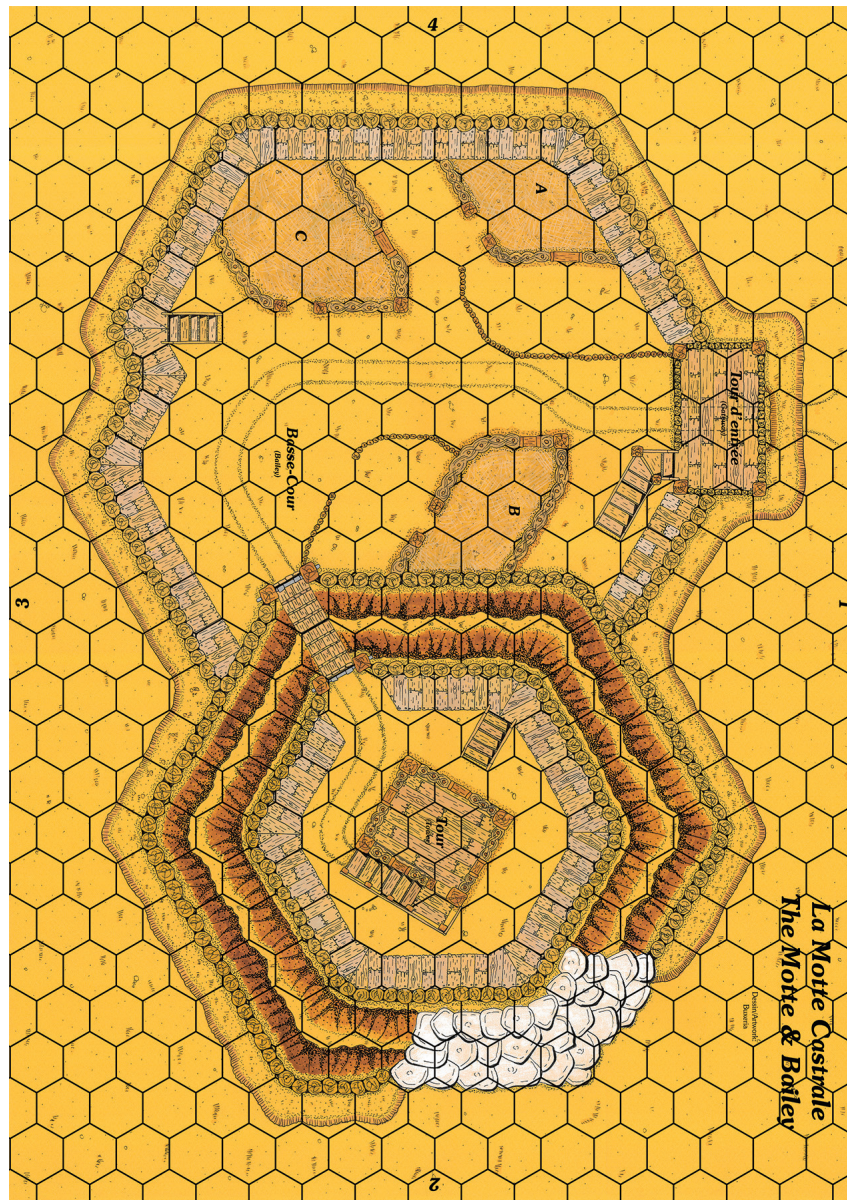
Conseguenze :

- 3-4 : Testare ogni difensore con 1D10. È massacrato con un risultato tra 1 e 5. Terminare il test quando la metà dei difensori sono morti.
- 3-7 : Il vincitore forma uno o più gruppi di combattimento con i prigionieri. I cavalieri vengono tutti smontati. Ogni gruppo di prigionieri deve essere accompagnato da un gruppo di scorta.

Sequenza di gioco

Il primo giorno, l'assediato determina lo stato delle sue provviste, ciò che condiziona la durata dell'assedio se riesce a respingere tutti gli assalti. Quindi segue una sequenza che viene ripetuta tutti i giorni:

- 1 - Tirare 2D10 per sapere se un avvenimento aleatorio modifica il corso dell'assedio (cfr § 11.6).
- 2 - Tirare 1D10 per sapere chi ha l'iniziativa quel giorno (cfr § 11.1.3).
- 3 - I personaggi feriti nei giorni precedenti e che sono guariti vengono rimessi in gioco.
- 4 - L'assediante può tentare di incendiare delle strutture in legno se ha degli arcieri (cfr 11.3)
- 5 - Il giocatore che ha l'iniziativa decide l'azione che desidera intraprendere quel giorno (cfr § 11.4).
- 6 - Se nella giornata vi sono stati dei feriti, i giocatori tirano 1D10 per ogni personaggio ferito e lo piazzano sulla scheda di assedio alla data prevista per la sua guarigione (cfr § 11.1.5).
- 7 - Dopo che tutte le azioni sono state eseguite, il segnalino di assedio viene spostato di una casella.



		26	25
24	23	22	21
20	19	18	17
19	18	17	16
15	14	13	12
11	10	9	8
7	6	5	4
3	2	1	Fine dell'assedio